

Tutoriel Phun

Les bases

Où trouver le logiciel?






<http://www.algodoo.com/wiki/Download>

Découverte de l'environnement









Menu Principal



	Nouvelle scène, Enregistrer, etc.
	Affiche les paramètres et options
	Bascule en mode "jeu" permettant l'interaction avec des éléments de la scène
	Masque ou affiche les menus
	Aide

Navigateur




















	Nouvelle scène
	Enregistrer et publier la scène
	Mes scènes
	Algobox est un site web sur lequel on peut publier et partager des composants et des scènes
	Les 'Composantes' sont des objets préfabriqués qu'on peut glisser-déposer dans une scène. On peut créer des composantes en glissant-déposant une sélection d'une scène sur cet onglet.
	Leçons





Barre des outils



ASTUCE: Laissez votre curseur de souris sur un outil pour avoir de plus ample informations.

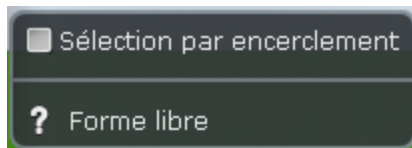
	<p>Outil multifonctions (K) - Tous les outils réunis en un seul</p>
	<p>Couteau (T) - Trace une ligne pour couper un objet</p>
	<p>Déplacer (M) - Déplace les objets et les volumes d'eau</p>
	<p>Traîner (D) - Traîne les objets lorsque la simulation est en cours d'exécution</p>
	<p>Pivoter - Fait tourner les objets et les volumes d'eau</p>
	<p>Échelle (R) - Redimensionne les objets sélectionnés</p> <ul style="list-style-type: none"> • Maintenir la touche MAJ enfoncée pour conserver les proportions • Appuyer sur CTRL pour multiplier l'échelle par des nombres entiers ou par des fractions (augmenter 2x, 3x ou réduire à 1/2, 1/3, etc.) • Appuyer sur ALT pour redimensionner en temps réel (consomme beaucoup de ressources de calcul)

	<p>Pinceau (B) - Trace des formes libres avec un pinceau</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tracer avec le bouton gauche de la souris et efface avec le bouton droit • Une tablette graphique permet de faire varier l'épaisseur des traits en fonction de la pression sur le stylet
	<p>Gomme à effacer - s'utilise comme le pinceau</p>
	<p>Forme libre (P) - Trace des formes à main levée</p> <ul style="list-style-type: none"> • Maintenir la touche MAJ enfoncée pour tracer des lignes droites • Encercler les objets pour les sélectionner • Faire tourner les objets avec le bouton droit de la souris • Déplacer le point de vue en faisant glisser l'arrière-plan avec le bouton droit de la souris • Zoomer vers l'avant ou l'arrière avec la molette de défilement de la souris.
	<p>Roue dentée (G) - Crée une roue dentée attachée avec un pivot à l'objet sous-jacent</p>
	<p>Boîte (X) - Maintiens la touche MAJ enfoncée pour obtenir un carré</p>
	<p>Trace des cercles (C)</p>
	<p>Plan fixe (A) - Crée un plan infini</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pendant la création d'un plan, maintiens la touche MAJ enfoncée pour le faire pivoter par intervalles de 15°, ou laisse simplement la souris près du point de rotation
	<p>Chaîne (N) - Crée une succession de cercles enchaînés.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Maintenir la touche MAJ enfoncée pour tracer une ligne droite • Crée une chaîne rapidement en sélectionnant deux pivots et en cochant l'option "Utiliser comme chaîne" du menu contextuel
	<p>Ressort (S) - Relie deux objets avec un ressort</p>
	<p>Fixation (F) - Soude à l'objet sous-jacent ou à l'arrière plan</p>
	<p>Pivot (H) - Attache à l'objet sous-jacent ou à l'arrière plan avec un pivot</p> <ul style="list-style-type: none"> • La rotation n'est pas entravée autour du point d'attache • Un pivot peut être motorisé et l'angle de rotation peut être borné

	Propulseur (O) - Attache un propulseur à un objet <ul style="list-style-type: none"> • Cliquer et traîner à l'endroit désiré. Le propulseur sera fixé à l'objet sous-jacent
	Laser (L) - Place une source de rayons laser à un endroit fixe ou sur un objet
	Traceur (E) - Place un traceur pour obtenir une ligne suivant le déplacement de l'objet
	Texture (U) - Déplace, redimensionne et fait pivoter la texture des objets <ul style="list-style-type: none"> • Cliquer-glisser avec le bouton gauche pour déplacer • Cliquer-glisser avec le bouton droit pour faire pivoter • Utiliser la molette de défilement pour redimensionner.





Réglages des outils





Cette fenêtre variera selon le choix de l'outil. Voici un exemple:



Contrôles de simulation et environnement



	Clique et glisse la souris pour un zoom avant ou arrière
	Clique et glisse ta souris pour déplacer la vue. <ul style="list-style-type: none"> • Avec l'option Panorama dynamique activée, vous pouvez cliquer-glisse rapidement pour lancer la caméra en mouvement
	Retour à la dernière modification
	Lancer et arrêter la simulation

	Refaire ce qui vient d'être annulé
	Activer ou supprimer la force de gravité uniforme
	Activer ou supprimer le frottement de l'air et flottabilité
	Quadrillage

Cette barre permet de lancer et d'arrêter la simulation, d'annuler des actions et de grossir et de rapetisser le plan.

ASTUCE: Il est possible de lancer et d'arrêter la simulation avec la barre d'ESPACE.

Réglages



	Matériaux
	Apparence
	Visualisation